


# Lister les jeux et choisir avec lequel jouer.



 Le Gamer doit accéder à une liste des jeux et sélectionner celui avec lequel jouer. L'interface des commandes correspondante au jeu choisi doit s'afficher à l'écran. L'utilisateur peut basculer vers les commandes d'un autre jeu dès qu'il sélectionne un nouveau jeu. Ce tutoriel montre comment créer un sélecteur de jeux et interagir avec lui mais ne développe pas la méthode pour insérer et programmer les commandes.



<https://youtu.be/nv2cccsALSU>

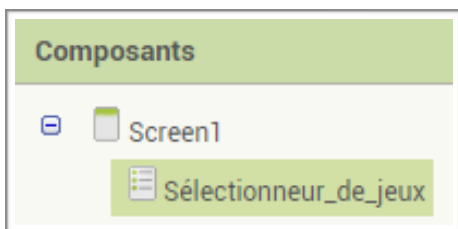
## Design.

1

Glisser-Déposer le composant selectionneur de liste

2

Renommer ce composant



3

Dans les propriétés, Créer la liste des jeux dans le formulaire éléments de chaîne : les noms sont séparés par une virgule.

### Propriétés

Sélectionneur\_de\_jeux

Couleur de fond

■ Par défaut

Éléments de la chaîne

cassebriques,nomdujeu2,n

4

Dans les propriétés, modifier le texte du sélectionneur

### Texte

Choisis ton jeu

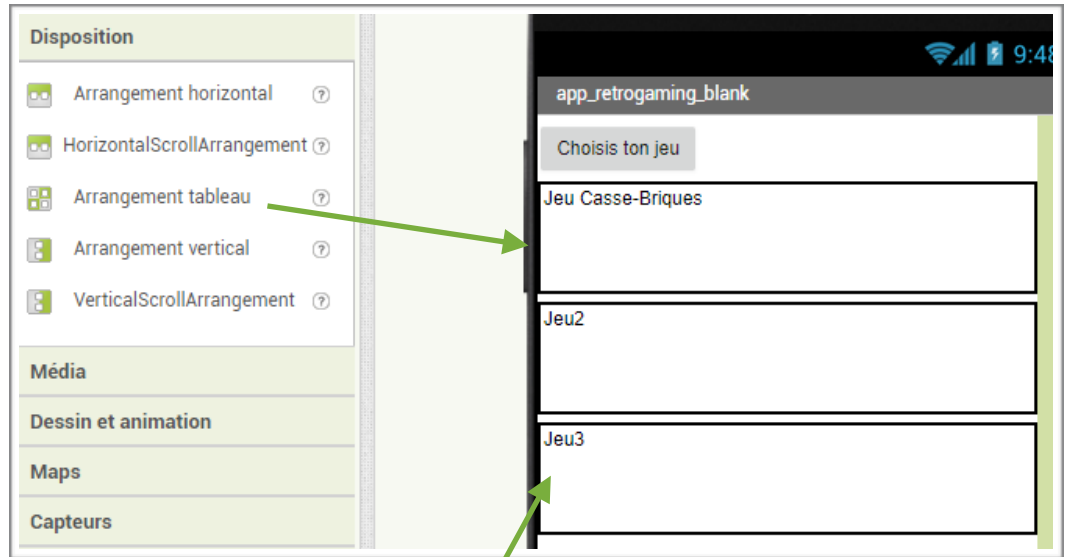
5

Vérifier



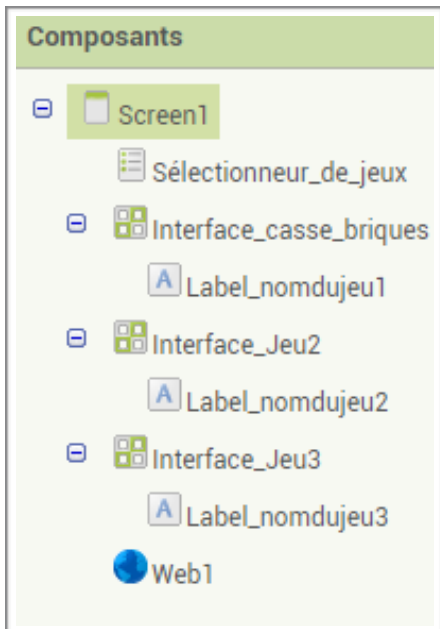
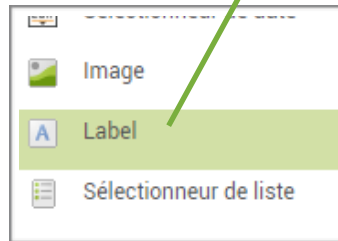
6

Glisser-déposer autant de tableaux qu'il y a de jeux dans la liste.



7

Dans chacun des tableaux placer un label texte et modifier les propriétés du texte par le nom du jeu.



7

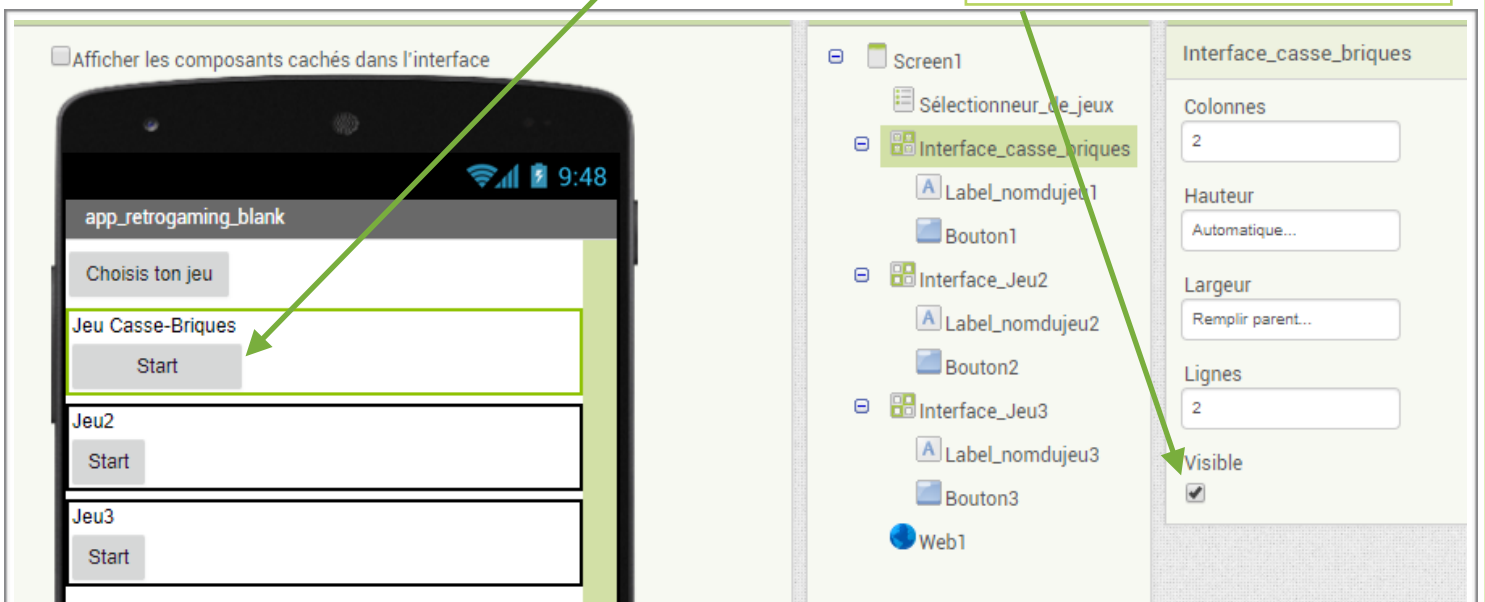
Renommer les composants

8

Placer un bouton dans chaque tableau. Ajouter le texte START.

9

Sélectionner chaque tableau et dans les propriétés décocher la case Visible.

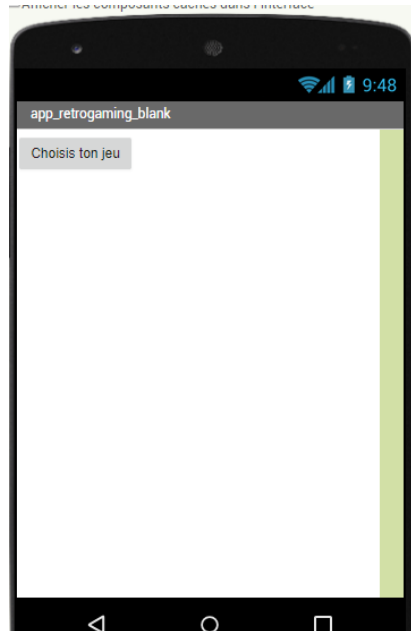


9

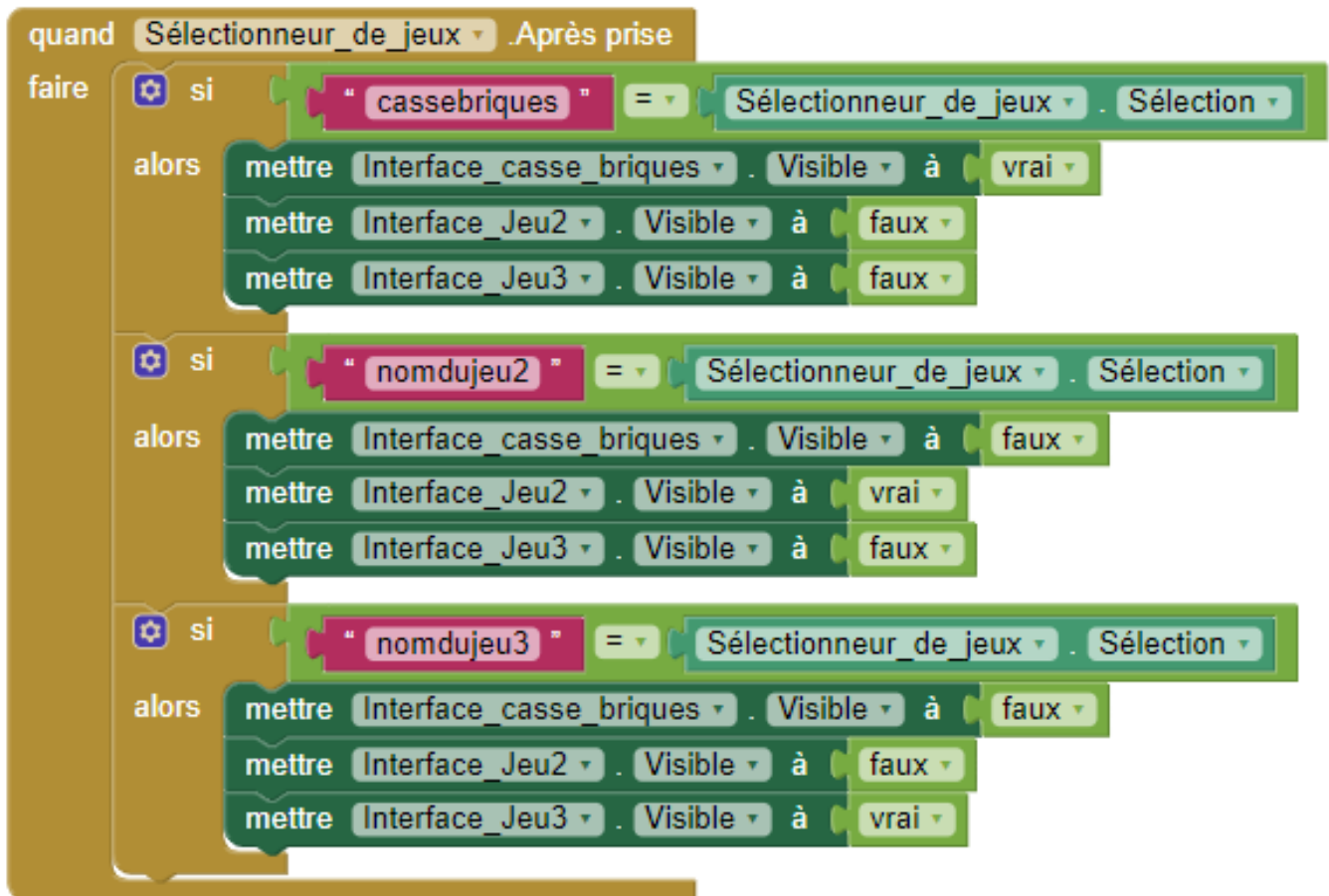
Vérifier



Les tableaux sont cachés  
mais pas supprimés.



## Blocs



Quand l'utilisateur a sélectionné un des jeu de la liste, le programme compare cette sélection avec le nom d'un jeu.

Le tableau des commandes de ce jeu est affiché car l'état Visible passe à VRAI quand l'état des tableaux des autres jeux restent ou passent à l'état FAUX.

Et ce, jusqu'à une nouvelle sélection.